

Passe en ligne

Utilisation du passe en ligne

Entrez le code du passe en ligne indiqué ci-dessus afin d'accéder aux fonctionnalités en ligne du jeu. Si le code a déjà été utilisé par le précédent propriétaire du jeu, vous pouvez acheter un nouveau code depuis le PlayStation®Store.

1. Créez un compte PlayStation®Network (ou connectez-vous à votre compte PlayStation®Network).
2. Depuis l'icône PlayStation®Network du menu XMB™, sélectionnez PlayStation®Store.
3. Sélectionnez [Utiliser codes] dans le coin supérieur droit de l'écran.
4. Saisissez le code de bon d'achat fourni et suivez les instructions de téléchargement du passe en ligne.

*Ce passe en ligne à utilisation unique n'est valable que pour la version finale commercialisée de DEAD OR ALIVE® 5. Ce code ne pourra pas être utilisé une nouvelle fois. Expire le 30 septembre 2013.



BLES-01623

5060073309153

I'm a Fighter

PRÉCAUTIONS

• Ce disque contient un logiciel destiné au système PlayStation®3. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®3 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®3. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®3 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans le système PlayStation®3, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT DE SANTÉ CONCERNANT LA 3D

Chez certaines personnes, l'utilisation d'un téléviseur 3D pour un film 3D ou un jeu vidéo en 3D stéréoscopique peut provoquer une sensation de gêne (vision troublée, fatigue oculaire, nausées). Si vous éprouvez ces sensations désagréables, arrêtez immédiatement d'utiliser le téléviseur jusqu'à disparition des symptômes.

En général, nous recommandons aux utilisateurs d'éviter d'utiliser le système PlayStation®3 de manière prolongée et leur conseillons d'observer des pauses de 15 minutes pour chaque heure de jeu. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un film 3D ou d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, la longueur et la fréquence des pauses nécessaires peuvent varier selon les personnes. Faites des pauses suffisamment longues pour que toute sensation de gêne disparaisse. Si les symptômes persistent, veuillez consulter un médecin.

La vision des jeunes enfants (particulièrement avant 6 ans) est encore en développement. Avant de permettre à un jeune enfant de regarder un film 3D ou de jouer à un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, veuillez consulter un pédiatre ou un oculiste. Les jeunes enfants doivent être sous la surveillance d'un adulte qui veille à ce que les recommandations ci-dessus soient respectées.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits pirates, veuillez contacter votre service clientèle dont le numéro figure au verso de ce manuel.

MISES À JOUR DU LOGICIEL DU SYSTÈME

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel du système pour le système PlayStation®3, consultez le site eu.playstation.com ou le document Aide-mémoire du système PS3™.



Les numéros des services clientèle sont indiqués au verso de ce manuel.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : **www.pegi.info**

Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :

















Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

Pour plus d'informations, visitez le site :
www.pegionline.eu



CONTRÔLE PARENTAL

Ce jeu dispose d'un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez choisir dans les paramètres de votre système PS3™ un niveau de contrôle parental plus élevé que celui qui est prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre système PS3™.

Ce jeu fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans le cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La correspondance entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	9	7	5	3	2
CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI	18	16	12	7	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PS3™ pour pouvoir jouer.

BLES-01623

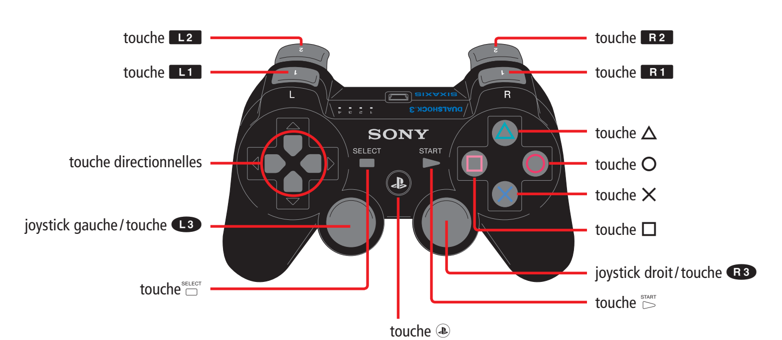
INSTALLATION

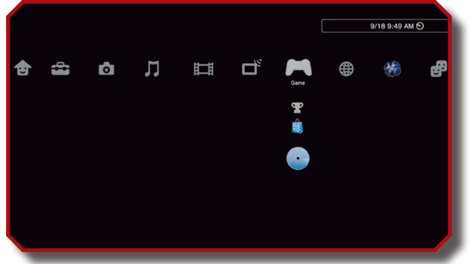
Installer le système PlayStation®3 conformément au mode d'emploi.
Au démarrage, l'indicateur d'alimentation s'allume en rouge pour indiquer que le système PlayStation®3 est en mode Veille.
Appuyer sur le bouton d'alimentation. L'indicateur d'alimentation devient vert.

Insérer le disque de DEAD OR ALIVE® 5 dans la fente pour disque, face imprimée sur le dessus.
Sélectionner l'icône dans le menu Home (accueil). Une image du logiciel apparaît.
Appuyer sur la touche pour lancer le chargement. Ne pas brancher ou débrancher d'accessoires lorsque la console est sous tension. Veuillez sélectionner la langue de votre choix depuis le menu paramètres système de votre système avant de commencer à jouer. Les paramètres de langue sont aussi disponibles depuis le menu des options en jeu. Ce titre dispose de fonctions de sauvegarde et de chargement automatiques. Les données sont sauvegardées à certains passages du jeu. La partie sauvegardée la plus récente est toujours chargée automatiquement au démarrage du jeu. Veuillez ne pas éteindre votre système lorsque l'indicateur d'accès disque dur clignote.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient à jour lors de sa mise sous presse mais de petites modifications peuvent avoir été apportées au jeu lors des dernières phases de développement.

DUALSHOCK®3 Wireless Controller DEFAULT CONTROLS





Menu XMB™ (XrossMediaBar)

Table des matières

Commandes 4
Système triangulaire............. 5
Écran de jeu 6
Avant de commencer 8
Jeu en ligne 9
Crédits.............................. 10
Garantie 16

Manuel conçu par Satoshi Yamagushi (Happy Valley)
Toutes les images proviennent d'une version de développement du jeu. Des différences mineures par rapport à la version finale peuvent apparaître.

Rendez-vous a l'adresse URL ci-dessous pour remplir notre questionnaire produit :

http://www.tecmokoei-europe.com/survey/doa5/

Commandes



Touche R2
H+K(□+○)
Coup de pied puissant

Touche R1
H+P+K (□+△+○)

Touche △
P Coup de poing

Touche □
Garde
H Blocage
↖ H Prise haute
← H Prise coup de poing mi-hauteur
→ H Prise coup de pied mi-hauteur
↙ H Prise basse

Touche ○
K Coup de pied

Touche ×
T Projection

Pas de côté
↑H+P+K / ↓H+P+K
ou
↑↑ / ↓↓

*Commandes type A affichées. Vous pouvez modifier la configuration de la manette dans OPTIONS > COMMANDES > MANETTE.

*Hors combat, reportez-vous aux commandes affichées dans la partie inférieure droite de d'écran pour voir quelles commandes sont disponibles.

Système triangulaire



La frappe est prioritaire sur la projection. Lorsque l'on vous saisit pour vous projeter, il est possible d'annuler la tentative avec une frappe.



La prise est prioritaire sur la frappe. En état critique, votre seule défense contre un adversaire est la prise.

La projection a priorité sur la prise. Lorsque l'on vous saisit pour une prise, il est possible d'annuler la tentative avec une projection.

T → H

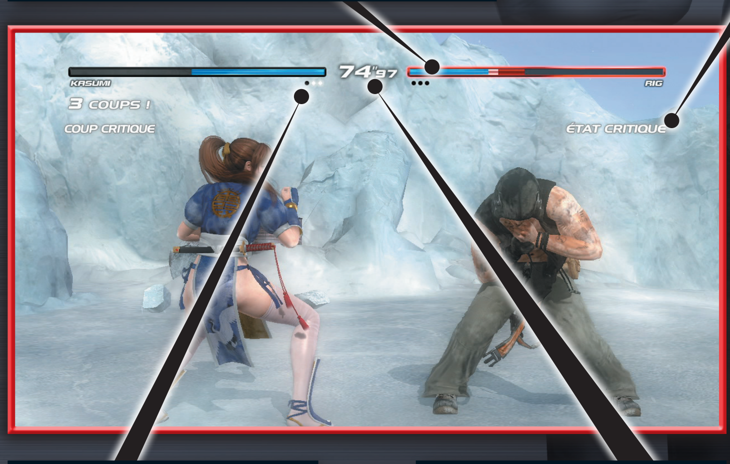
Utiliser un coup prioritaire pour annuler le coup moins prioritaire de l'adversaire s'appelle un « contre supérieur ». Cependant, c'est le timing des coups qui détermine si la touche est normale, s'il s'agit d'un contre ou d'un contre supérieur. Les contres supérieurs infligent 50 % de dégâts de plus que les coups normaux.

FRAPPES	Coups de pied et coups de poing portent le nom de « frappes ». Les frappes constituent les briques de base des coups. Les frappes peuvent être hautes, à mi-hauteur et basses.
PRISES	Réalisez la prise adéquate pour arrêter l'attaque de votre adversaire et contre-attaquer avec l'un de vos propres coups. ↖ H contre les frappes hautes ← H contre les coups de poing à mi-hauteur → H contre les coups de pied à mi-hauteur ↙ H contre les frappes basses
PROJECTIONS	Si votre adversaire garde, servez-vous d'une projection pour passer sa défense. Vous pouvez projeter en étant debout ou accroupi. Observez la posture de votre adversaire et utilisez la bonne projection.
GARDES	La garde permet de bloquer la frappe de l'adversaire. Gardez debout pour bloquer les coups visant le haut du corps. Gardez accroupi pour bloquer les coups visant les jambes et les pieds. Si vous parvenez à garder, vous ne subirez pas de dégâts.
PAS DE CÔTÉ	Le pas ce côté permet de se décaler latéralement rapidement pour éviter une frappe directe de l'adversaire. Vous pouvez frapper en faisant un pas de côté.

Écran de jeu

Jauge de vie

Indique la vie qui reste au personnage. Elle descend à chaque coup reçu. Lorsqu'elle atteint 0, vous êtes K.O. et vous perdez le round.
La jauge devient rouge quand il ne reste plus que 50 % de vie.
Indique que vous pouvez exécuter un coup puissant.



Compteur de round

Un cercle s'illumine pour chaque round que vous avez gagné. Vous remportez le match quand tous vos cercles sont allumés.

Chronomètre

Temps restant avant la fin du round. À zéro, le joueur ayant le plus de vie est le gagnant.

Statut

Affiche les informations sur le personnage, comme le nombre de combos réalisés.

ÉTAT CRITIQUE

Le personnage titube suite à un coup de son adversaire. Il ne peut faire que des prises. Lorsque vous titubez, vous ne pouvez pas être projeté.

COUP CRITIQUE

Le personnage a porté un coup qui a mis son adversaire en état critique.

CONTRE-FRAPPE

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait son coup. C'est le moment d'exécuter un combo aérien !

CONTRE-FRAPPE +

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait une projection.

CONTRE-PRISE CONTRE-PRISE +

Le personnage a placé une prise au moment où son adversaire amorçait une frappe.

CONTRE-PROJECTION

Le personnage a placé une projection au moment où son adversaire amorçait une projection.

CONTRE-PROJECTION +

Le personnage a projeté son adversaire au moment où celui-ci tentait une prise.

CRITIQUE BURST!

Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

COUP PUISSANT

Le personnage a réussi un coup puissant. Ce type de coup inflige de lourds dégâts.

Avant de commencer

Démarrer la partie

1 Insérez le disque de DEAD OR ALIVE 5.

2 Appuyer sur la touche START sur l'écran de titre pour afficher le menu Principal.

3 Sélectionnez un style de jeu.



Menu

HISTOIRE	Suivez les personnages au long d'une histoire et apprennez les bases du combat.
COMBAT	Affrontez le système ou un autre joueur. Vous pouvez également vous entraîner aux coups et aux combos ici.
EN LIGNE	Connectez-vous au PlayStation®Network et affrontez d'autres joueurs à travers le monde.
BONUS	Visionnez les ralentis et les photos que vous avez sauvegardés.
OPTIONS	Réglez les paramètres du jeu.
PlayStation®Store	Se connecter au PlayStation®Store.

Sauvegarde et chargement

La sauvegarde des données est automatique en mode Histoire, après les combats et lorsque vous modifiez les paramètres de jeu. Ces données de jeu sont chargées au lancement du jeu.

*139 Ko d'espace libre sont requis sur le disque dur de votre système PlayStation®3 pour sauvegarder la partie. Ce jeu peut être installé à partir du menu Options. N'éteignez pas la console lorsque l'indicateur d'accès du disque dur clignote.

Jeu en ligne

Connectez-vous au PlayStation®Network pour rencontrer d'autres joueurs.

Sélectionnez Rechercher pour trouver un salon ou Créer pour créer le vôtre. En créant votre salon, vous pouvez sélectionner différents paramètres de jeu.



Le jeu en ligne requiert un accès haut-débit et un compte PlayStation®Network. Pour plus d'informations sur le PlayStation®Network, veuillez vous reporter au site officiel PlayStation® (http://fr.playstation.com).

Pour utiliser les fonctionnalités en ligne, vous devez disposer d'un Passe en ligne. Reportez-vous au dos de couverture de ce manuel pour plus d'informations.

Menu

MATCH SIMPLE	Participez à un combat dans une région et avec un nombre de rounds donnés. Le rang n'est pas affecté.
MATCH DE CLASSEMENT	Participez à un combat suivant le rang des joueurs (niveau de compétence). Victoires et défaites affectent le rang.
SALON	Combattez dans un salon pouvant accueillir 16 joueurs. Vous pouvez aussi assister aux matchs et discuter. Le rang n'est pas affecté.
TABLEAU DES CHAMPIONS	Voir le classement.
LISTE DES COMBATTANTS	La liste des combattants que vous avez enregistrés. Sélectionnez un combattant à défier.

Crédits

Producteur Yosuke Hayashi

Directeur Yohei Shimbori

Direction artistique et scénario Yutaka Saito

Chef de projet Kohei Shibata

Responsable de l'ingénierie Yasunori Sakuda

Responsables graphismes personnages
Hirohisa Kaneko
Haruhiko Shikata

Responsables graphismes environnement
Hideki Niimi
Kensaku Tabuchi
Shunsuke Fujita

Responsables des animations
Kosuke Wakamatsu
Yoshiro Tachibana

Responsable des cinématiques temps réel Yoshiteru Tomita

Responsables des effets graphiques
Takamitsu Watanabe
Osamu Yazu

Conception et direction sonore Makoto Hosoi

Responsable graphismes techniques Naoya Okamoto

Responsable interface Masayuki Sasamoto

Responsable programmation graphique Yuki Satake

Responsables programmation
Takeshi Kawaguchi
Yoshinobu Suzuki
Takeshi Mizobe

Responsables programmation bibliothèques
Taihei Obara
Masanao Kimura

Responsables conception jeu
Takeshi Omori
Takayuki Saga
Manabu Nagasaki

Responsable caméra temps réel Akio Oyama

Responsable localisation Peter Garza

Concepteurs
Motohiro Shiga
Takeshi Suzuki
Tsuyoshi Iuchi
Masayuki Terao
Tetsuya Nitta
Gaku Arai
Masaki Toyoda
Ryusuke Kanda

Hidekazu Asada
Kazunori Ogura
Satoshi Ogata
Shigeru Nagamatsu

Programmeurs
Yoshihiro Kimura
Takashi Watanabe
Yuichiro Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Oikawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

Masaaki Komatsu
Tomohito Hanou
Hiroshi Mochidome

Assistance à la programmation
Kojiro Seino
Katsuyuki Okura
Hiroya Usuda
Yutaro Takahashi
Hirotaka Kataoka
Shota Nagata

Tomoya Ichikawa
Yasuhiro Nakamoto
Hiroyuki Nishi
Mizuki Yamamoto
Takafumi Imanaga
Kenichi Saito
Mikiyasu Kambayashi
Masaki Shibuya
Shimpei Minato
Tatsuro Orikasa

Michihiro Sato

Atsushi Nakano

Concepteurs personnages
Shuichi Wada
Hiromi Tsukazaki

Hiroyuki Yazaki
Natsuko Kawakami

Hideaki Takahashi
Yasuaki Suzuki
Machiko Hara
Nozomi Furuta

Kana Yamamoto

Concepteurs environnement
Ryosei Muraki
Koichi Yabata
Tadashi Kawabe
Chihiro Ootaka
Kaori Kobayashi
Sachiko Namba
Yasuyuki Sato
Rie Motonari
Hiroyuki Kato
Atsushi Goto

Animation
Katsuhiro Yamauchi
Chitose Sasaki
Ryoji Abe
Hideki Saito
Takaaki Kurosawa
Masayuki Fukushima
Toshiaki Kondo
Kenta Kawano
Hirohisa Togase

Concepteurs effets
Naoki Yamamoto
Takehiko Kanaoka

Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akihiro Hayano
Kazuya Fujii

Mitsuaki Uchida

Assistance effets visuels Kazutaka Kato

Jiro Yoshida

Cinématiques temps réel et caméra temps réel
Daisuke Inari
Shuuichi Okada
Kazuhiro Nishimura
Yoshinori Kobayashi
Yoshiki Horiuchi
Katsuyuki Shimizu
Yoshikatsu Yoshizawa
Ikuo Harigai
Shinichi Nakamura
Takahiro Yadori

Artiste technique
Masaru Ueda
Yusaku Kamekawa

Graphisme interface Yuki Nakajima

Images conceptuelles
Tsutomu Terada
Tetsuya Amabiki
Chifumi Suzuki
Kazuhiro Higuchi
Mariko Hirokane
Yukiko Maruyama

Conception du son
Shigekiyo Okuda
Hiroaki Takahashi
Mari Yoshida
Yosuke Kinoshita

Bruitages Atsuo Saito

Musique
Yojiro Yoshimatsu
Ayako Toyoda
Masako Otsuka

Responsables AQ
Manabu Kiguchi
Takayuki Nishikawa

Directeur studio Yoshinori Ueda

Voix japonaises

KASUMI Houko Kuwashima
AYANE Wakana Yamazaki
HAYATE Hikaru Midorikawa
RYU HAYABUSA Hideyuki Hori
HELENA Yuka Koyama
CHRISTIE Kotono Mitsuishi
LA MARIPOSA Maaya Sakamoto
HITOMI Yui Horie
BAYMAN Banjo Ginga
KOKORO Ayako Kawasumi
JANN LEE Nobutoshi Canna
LEIFANG Yumi Touma
TINA Yuko Nagashima
BASS Kenta Miyake
ZACK Bin Shimada
ELIOT Junko Minagawa
GEN FU Chikao Ohtsuka
BRAD WONG Unsho Ishizuka
RIG Hiroki Touchi
MILA Ryoko Shiraishi
AKIRA Miki Shinichiro
SARAH Lisle Wilkerson
PAI Minami Takayama
DONOVAN Moriya Endo
VOIX SYSTÈME Peter Garza

EN COLLABORATION AVEC

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL

D-Rockets

Équipe cinématiques
Directeur cinématiques Ryuzi Kitaura
Responsable effets visuels Masami Nikaido
Modification effets visuels Takuya Okuwaki
Directeur animation Ryuichi Snow
Animateur Shoko Kitamura
Animateur Takashi Kawamura
Animateur Yumiko Takahashi
Caméra Motion Capture NAGISA.Kamiyama
Gestuelle Suiken TAKAYUKI.Kamiyama

Équipe son
Producteur son Ryuzi Kitaura

Musique : [The Storied Journey of the Boy and the Drunk]
co-produit par D-Rockets & Graphicbeat
Musique de Hiroshi Motokura

Musique : [False Fate]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT
Musique et instruments Lotus Juice

Thème de fin : [I'm a Fighter]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT
Enregistré par Lotus Juice et HanaH

Musique : [let's get it]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT
Musique de Lotus Juice et Yuya Kubo
Enregistré par Ichi-Go

Post Production

SKIP CITY Sai-no-kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP STATION,INC.

SHIROGUMI INC.
Producteur Hiromasa Inoue
Producteur exécutif Masayo Ono

Directeur graphismes Chihiro Hashimoto

Art numérique
Kaori Obara
Shinji Kato
Yasushi Shimajiri
Kazuki Watanabe
Daisuke Minatoya
Ayano Miki

Assistant producteur Mie Takenaka

STORYBOARD tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

MOTION CAPTURE

Neo Agency Co.,Ltd.

Coordination des acteurs Motion Capture Masaru Ikata
Direction des acteurs Motion Capture Nobutoshi Takahashi
Acteurs motion capture
Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kinbara
Kentarou Shimazu
Asuka Yoshikawa
Akemi Hirota
Hiromi Shinjo
Nobuhiro Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.
Acteurs motion capture
Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa
Yuka Hino
Ayako Hino
Hiroko Yashiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe

Coordination action et acteur motion capture Akira Sugihara

IMAGICA Corp.

Producteur motion capture Tetsuya Kobayashi
Direction motion capture Yoshiko Koyama
Édition motion capture Gaku Ohtsu

Lees TKD
Jong Mok Lee
Tomoyasu Kataoka

TRADUCTION DU JEU

Rubicon Solutions, Inc
Bayard Co., Ltd

DEAD OR ALIVE 5

ENREGISTREMENT DES VOIX JAPONAISES
AONI PRODUCTION CO.,LTD.
MIT STUDIO

ENREGISTREMENT DES VOIX ANGLAISES
Cup of Tea Productions: Danielle Hunt, Lainie Bushey, Sam Riegel, Patrick Seitz

DEBUG
Pole To Win Co., Ltd.
Pole To Win America, Inc.

POLICES DE CARACTÈRES
Les polices de caractères incluses sont développées exclusivement par DynaComware.
KOUEI SIGN WORKS CO.

ÉDITION JAPONAISE
Manuel: Miyuki Kamei
Graphisme: Jyumpei Yamamoto, Daisuke Hano
Web Design: Hidenobu Kawabata
Relations publique et marketing: Hiroshi Murai, Hideyasu Matsuo
Business Development: Takuya Negishi

ÉDITION AMÉRIQUE DU NORD
TECMO KOEI AMERICA Corporation
VP senior et directeur des ventes: Amos Ip
Directeur marketing: Sean Corcoran
Coordination des ventes: Jae Chang
Responsable de production: Shinka Umezaki
Contrôleur: Tad Saito

ONE PR
Principal: Jeane Wong
Directeur RP: Kjell Vistad
Coordination RP: Zachary Gunnell

ÉDITION EUROPÉENNE
TECMO KOEI EUROPE LIMITED
Directeur des ventes: Tom Vickery
Directeur marketing et RP: Marilena Papacosta

Community Manager: Chin Soon Sun
Directeur général: Yasutomo Watanabe

ÉDITION TAIWAN/ASIE
TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.
VP senior et directeur des ventes et du marketing: Sammy Liu

ÉDITIONS ÉTRANGÈRES
Développement international: Yukinori Yokoyama, Timothy Horst, Ina Liau
Marketing global: Hiroshi Suzuki, Yasushi Tani, Tomohiro Tanimura
Développement global: Hidekiyo Kobayashi, Takahiro Yamamoto, Shih Ping Lien, Carol Suzuki
Coordination: Marko Bursac
Directeur de la création: Tom Lee
Coordinateur: Toru Akutsu

REMERCIEMENTS
SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters	Ashitano-Tetsujin
Vanessa Arteaga	Akihiro "Yamimax" Nakamura
Sebastian "Chosen1" Burton	Hidetoshi "uranaha" Furuya
Marie "Kayane" Norindr	Kenji "AKA" Takemori
Emmanuel "Master" Rodriguez	Masato "mochi-A" Yoshikawa
Adande "sWooZie" Thorne	Naoaki "NCR" Niisaka
Paul "Rabies" Santoro	Takahiro Tomiya
Gem Tumbaga	Takeshi "Take-P" Kakei
	Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown"
Ecrit, produit et joué par
Sebastian "Chosen1" Burton

IPL: Erik "Rikuto" Argetsinger, Robb Chiarini Jr, Bryan "Dr. Dogg" Dawson, Kat "Mystik" Gunn, David Ting

Vainqueurs Make Your Move: AKA, Demo-Kun, Juanes, Master Ari, Michitena, Mr. Wah, rapgeekman, Rosiak freeman Laurent, TheALEXdoa, Tyappi, YOU

Tout le monde: Yazan Ammari, Revell "HurricaneRev" Dixon, Jeremy "Black Mamba" Florence, Khaled "EmperorCow" Habbab, Morris Hunter, Matt Ponton, Carl "Perfect Legend" White

Crisp Branding Agency
DOA Central
Enzyme Testing Labs Inc.
Free Step Dodge
Insert Coin Clothing
Prima Games
Unequalled Media
Alisa Faber
Pierre Guijarro
Hiroya Kakehata
Yuri Ito
Riho Tsurumaki

Toute l'équipe Team NINJA




DEAD OR ALIVE 5

Garantie limitée à 90 jours

(Pour tout produit acheté au Royaume-Uni et en Europe)

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît au cours de cette période de garantie de 90 jours, TECMO KOEI EUROPE LTD. remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

Pour bénéficier de cette garantie :

1. Inscrivez-vous sur notre site d'enregistrement en ligne : http://www.tecmokoei-europe.com/ (site Web en anglais uniquement).
2. Conservez la facture indiquant la date d'achat du produit, ainsi que le code CUP (code-barres) situé sur la boîte du jeu.
3. Si la garantie de votre jeu est prise en charge par un magasin, retournez le disque du jeu à ce dernier.
4. Si des problèmes techniques surviennent au cours des 90 jours de garantie, ils ne seront pas couverts par la garantie du magasin où vous avez acquis votre jeu. Dans ce cas, contactez le service après-vente de TECMO KOEI EUROPE LTD. au +44 (0) 1462 476130, entre 9H et 17H, du lundi au vendredi. Prix d'un appel téléphonique vers le Royaume-Uni. Service en anglais uniquement.
5. Si votre responsable service après-vente n'est pas habilité à résoudre votre problème par téléphone, il vous sera alors communiqué un numéro d'autorisation de retour (Return Authorisation Number). Notez ce dernier sur l'emballage du disque de jeu défectueux, et indiquez vos nom et adresse complets ainsi que votre numéro de téléphone. Optez pour une enveloppe recommandée et prépayée garantie en cas de perte ou d'avarie, joignez le double de votre facture et le code CUP (code-barres) avant expiration de la garantie et expédiez le tout à l'adresse ci-dessous :

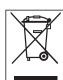
TECMO KOEI EUROPE LTD.
Unit 209a, The Spirella Building
Bridge Road
Letchworth Garden City
Hertfordshire SG6 4ET
United Kingdom

Prévoyez 28 jours à compter de la date d'expédition avant de recevoir votre disque de jeu. Cette garantie n'est pas valable si le disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	**1300 365 911**	Calls charged at local rate
Belgique/België/Belgien	**011 516 406**	Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	**0225341407**	
Danmark	**90 13 70 13**	Pris: 6:-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Deutschland	**01805 766 977**	0,14 Euro/Minute
España	**902 102 102**	Tarifa nacional
Ελλάδα	**801 11 92000**	
France	**0820 31 32 33**	prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
ישראל – ישפאר מוצרי צריכה	טלפון תמיכה **09-9711710** פקס **09-9560957**	או בקרו באתר www.isfar.co.il
Ireland	**0818 365065**	All calls charged at national rate
Italia	**199 116 266**	Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	**234 36 000**	Local rate
Nederland	**0495 574 817**	Interlokale kosten
New Zealand	**09 415 2447**	National Rate
	0900 97669	Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	**820 68 322**	Pris: 6,50:-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Österreich	**0820 44 45 40**	0,116 Euro/Minute
Portugal	**707 23 23 10**	Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
Россия	**+ 7 (495) 981-2372**	
Suisse/Schweiz/Svizzera	**0848 84 00 85**	Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
Suomi	**0600 411 911**	0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
Sverige	**0900-20 33 075**	Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
UK	**0844 736 0595**	National rate

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.





La présence de l'un de ces symboles sur nos emballages, produits électriques ou batteries indique que ces derniers ne doivent pas être mis au rebut comme déchets ménagers en Europe. Pour assurer le traitement correct du produit ou de la batterie mis au rebut, respectez la législation locale en vigueur ou les prescriptions en matière de mise au rebut des appareils électriques/batteries. Vous aiderez ainsi à préserver les ressources naturelles et à améliorer le niveau de protection de l'environnement par un traitement et une mise au rebut adaptés des déchets électriques.

Ce symbole chimique apparaît sur certaines batteries, à côté d'autres symboles. Les symboles chimiques du mercure (Hg) et du plomb (Pb) apparaissent sur les batteries qui contiennent plus de 0.0005 % de mercure ou plus de 0.004 % de plomb.